

WILLY VANDERSTEEN

ROBERT ET BERTRAND

LA SECTE SECRÈTE



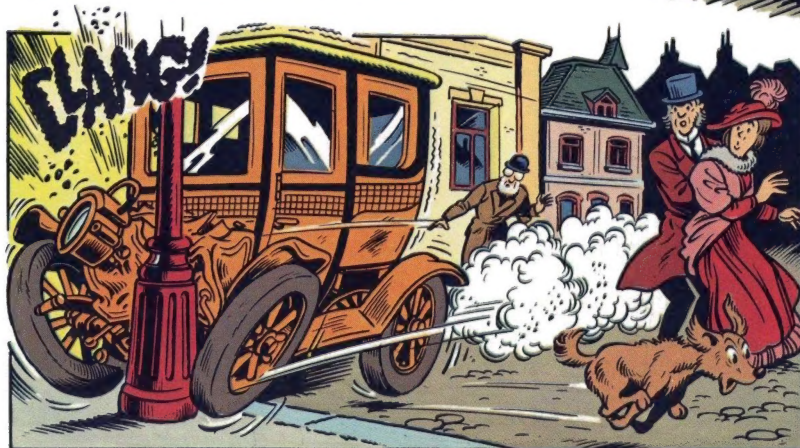
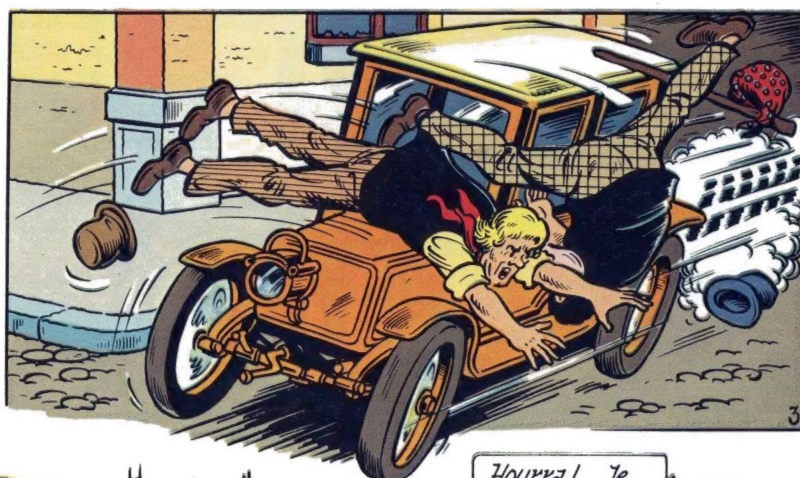
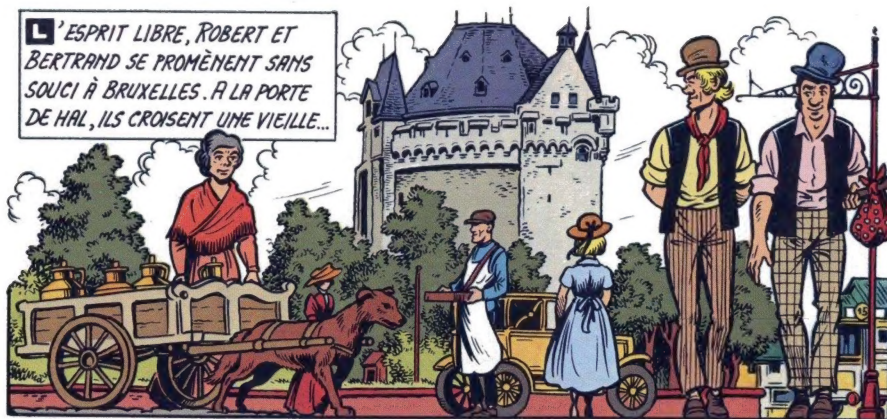
EDITIONS ERASME

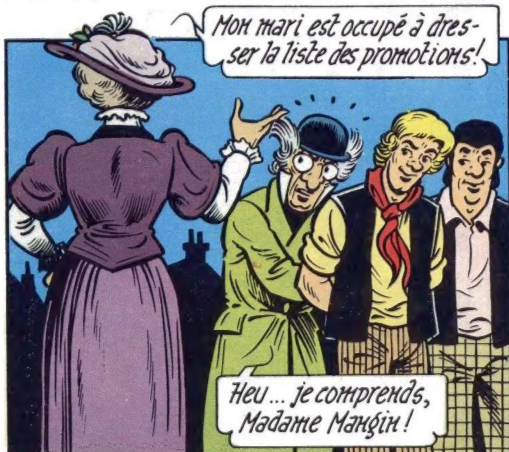
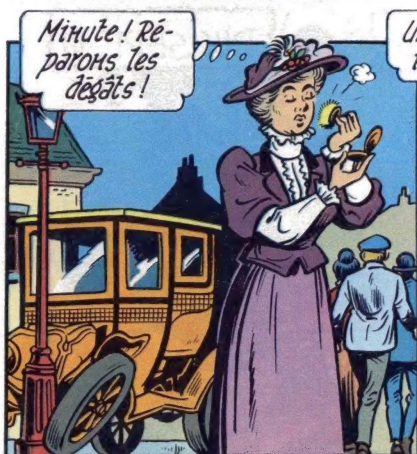
WILLY VANDERSTEEN

LA SECTE SECRÈTE



EDITIONS ERASME
ANVERS-BRUXELLES





PENDANT QU'ELLE ATTEND
L'ENLÈVEMENT DE SON VÉHI-
CULE ACCIDENTÉ...

Elle est veuve. Je la sens
désespérée et je crains
qu'elle ne soit mêlée à une
affaire mystérieuse !

Mon mari ne me croit pas ; Agathe
refuse de se confier ; la police est
débordée à cause de nombreuses
disparitions, ce qui explique la
présence de Dix-Sept !



Voici la photo d'Agathe et
un billet étrange trouvé
chez elle !

Or, je veux protéger
Agathe et je vous de-
mande de m'aider !



L'infidélité à la secte
est punie de mort !



Ce billet me fait penser qu'Agathe s'est
affiliée à une secte secrète ; mais mon
mari m'interdit de m'en occuper !



J'ai loué deux chambres chez une lo-
geuse. Pouvez-vous y prendre vos quar-
tiers ? C'est en face du domicile d'Agathe.
Surveillez ses faits et gestes !...



Voici de quoi
vous habiller !
Tenez-moi au
courant !

ROBERT ET BERTRAND ACCEPTENT LA
PROPOSITION ET, QUELQUES JOURS APRÈS...

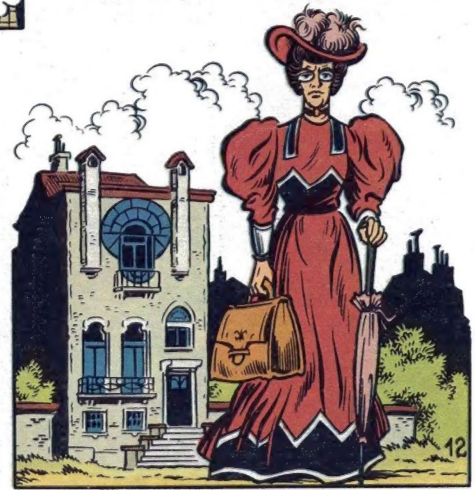


Selon le journal, Bertrand,
on aurait repêché deux
disparus dans le canal ;
tous deux vivaient
seuls !



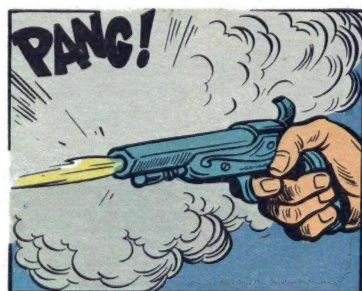
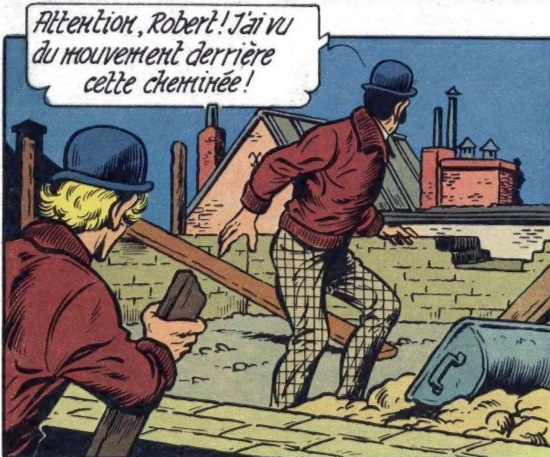
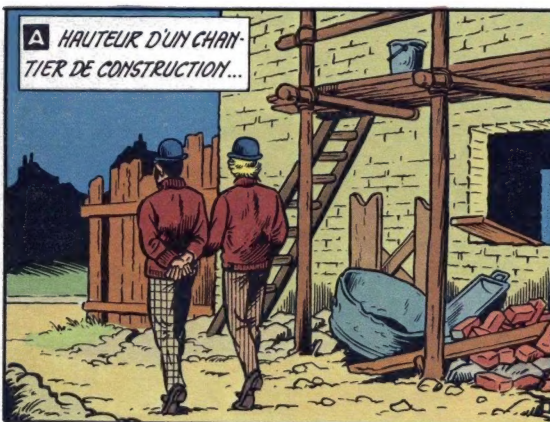
Attention,
Robert !

Agathe s'en va de
nouveau. Elle por-
te une grande saco-
che ; suivons-la !











S TUPÉFAIT, BERTRAND DÉCOUVRE
DERRIÈRE LA CHEMINÉE...



Dix-Sept!



C'est vous qui avez tiré sur nous?

Non! J'ai vu Grosjean, un bandit notoire, escalader l'échelle; je l'ai suivi et...

25



Il a tenté de nous tuer, sans doute parce que nous enquêtons sur la mort d'Agathe Monest, membre d'une secte secrète!

Possible! Tous les disparus avaient affaire à une secte que nous recherchons!



Ciel! Il s'en-fuit!



Je me suis tordu le pied; suivez-le!

26



J'y vais, Bertrand!
Toi, reconduis
Dix-Sept!

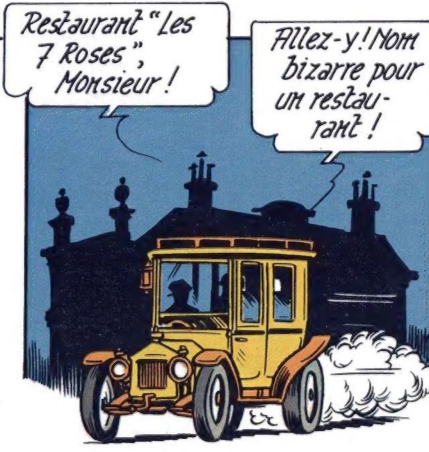


Trop tard! Il a
filé!



Heu! Un bon pourboire me rappellerait peut-être l'adresse qu'il a donnée à mon collègue!

Voilà! L'adresse?...



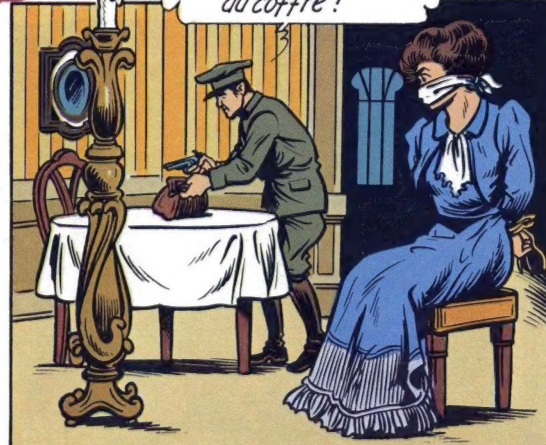
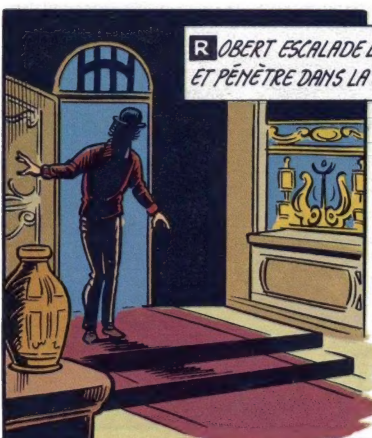
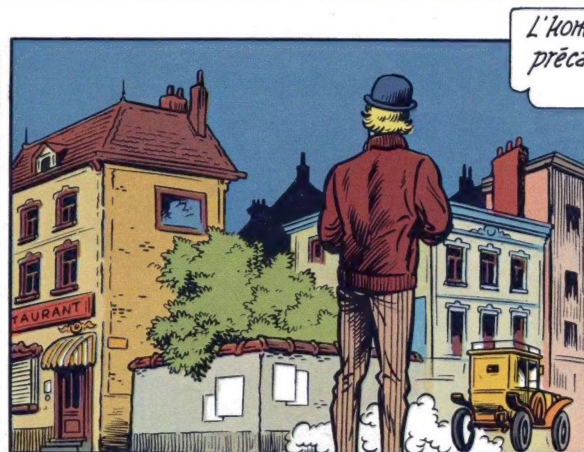
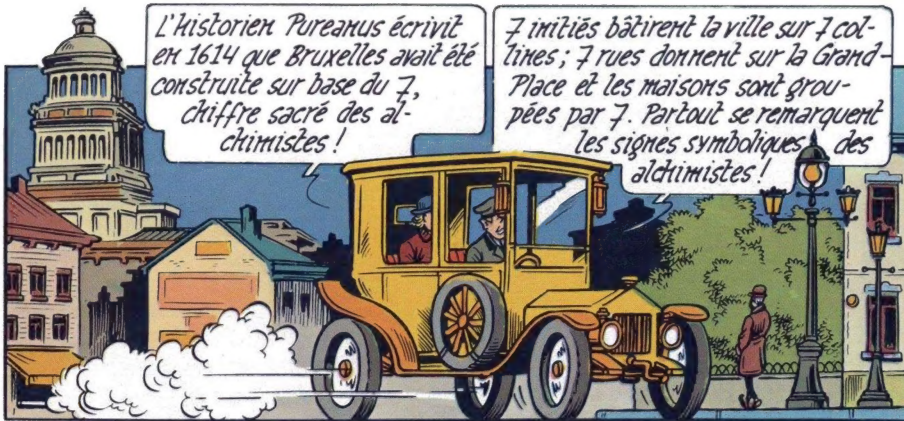
Restaurant "Les
7 Roses",
Monsieur!

Allez-y! Nom
bizarre pour
un restaurant!



Monsieur ne connaît pas le rôle important du chiffre 7 dans l'histoire de Bruxelles?

28





R OBERT FONCE MAIS L'HOMME LE DEVANCE ET MENACE LA FEMME.



BOH ! Mais laisse cette femme tranquille !

L A FEMME SE JETTE EN ARRIÈRE ; LE BANDIT RÉAGIT COMME L'ÉCLAIR.

33



Qui es-tu et que faisais-tu au Vieux Marché ?...



Tu l'auras voulu !

34



R OBERT SE JETTE SUR LE BANDIT MAIS CELUI-CI SE DÉGAGE ET S'ENFUIT.



Arrêtez-le !!!

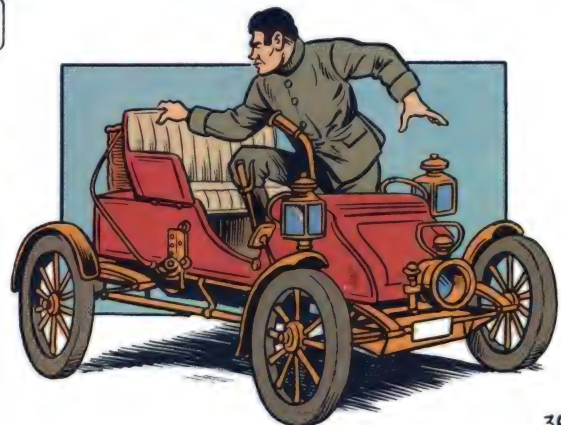
Hors du chemin !

Grosjean ! Qu'y a-t-il ?

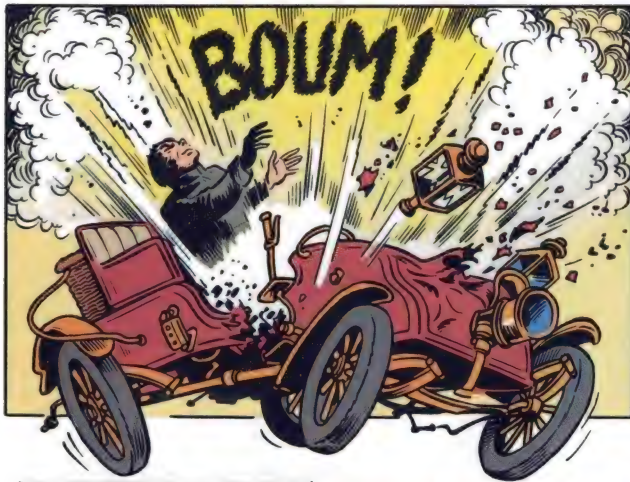
35



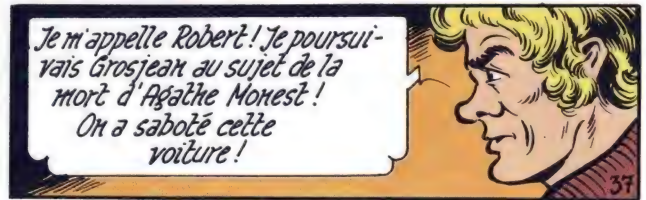
Domage !... Il m'échappe !



36



Affreux ! Grosjean était mon chauffeur ! Que se passe-t-il ? Qui êtes-vous ?



Je m'appelle Robert ! Je poursuivais Grosjean au sujet de la mort d'Agathe Monest ! On a saboté cette voiture !



PENDANT QUE LA POLICE PROCÈDE AUX CONSTATATIONS, ROBERT FAIT LA CONNAISSANCE DE M. ET MME MALBIN, PROPRIÉTAIRES DU RESTAURANT.

Grosjean, un bandit ? Nous n'avions jamais rien remarqué ! Ma femme a été surprise !



Madame est vaillante ; elle m'a sauvé la vie !

En répondant à la police, ne parlez pas de moi ! Nous avons encore beaucoup à élucider, Bertrand et moi !



PLUS TARD.

Nous sortons du labyrinthe ; Grosjean nous attaque ; il est lui-même éliminé ! Que signifie tout cela ?

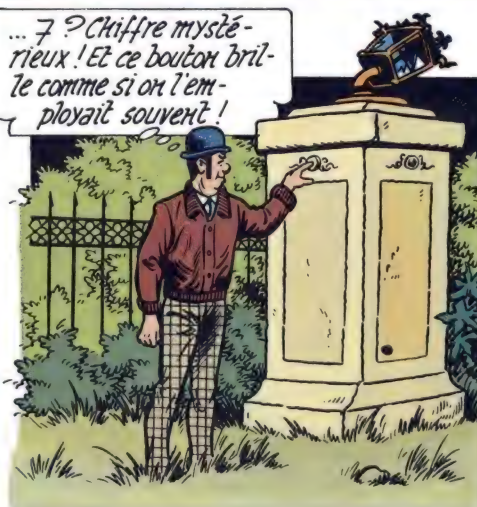


LORSQUE BERTRAND A RECONDUIT DIX-SEPT...

Agathe a disparu près de ce vieux réverbère. AVONS-NOUS...



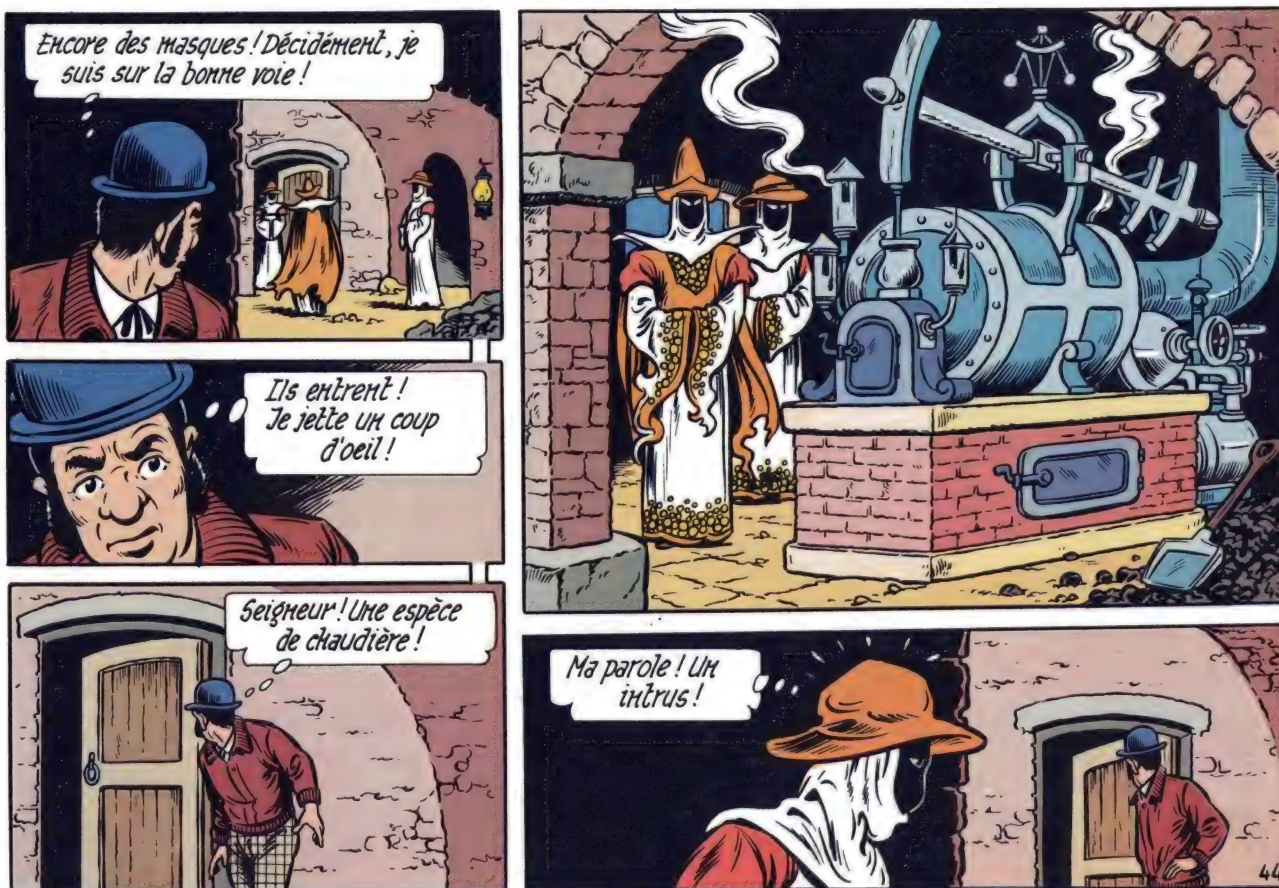
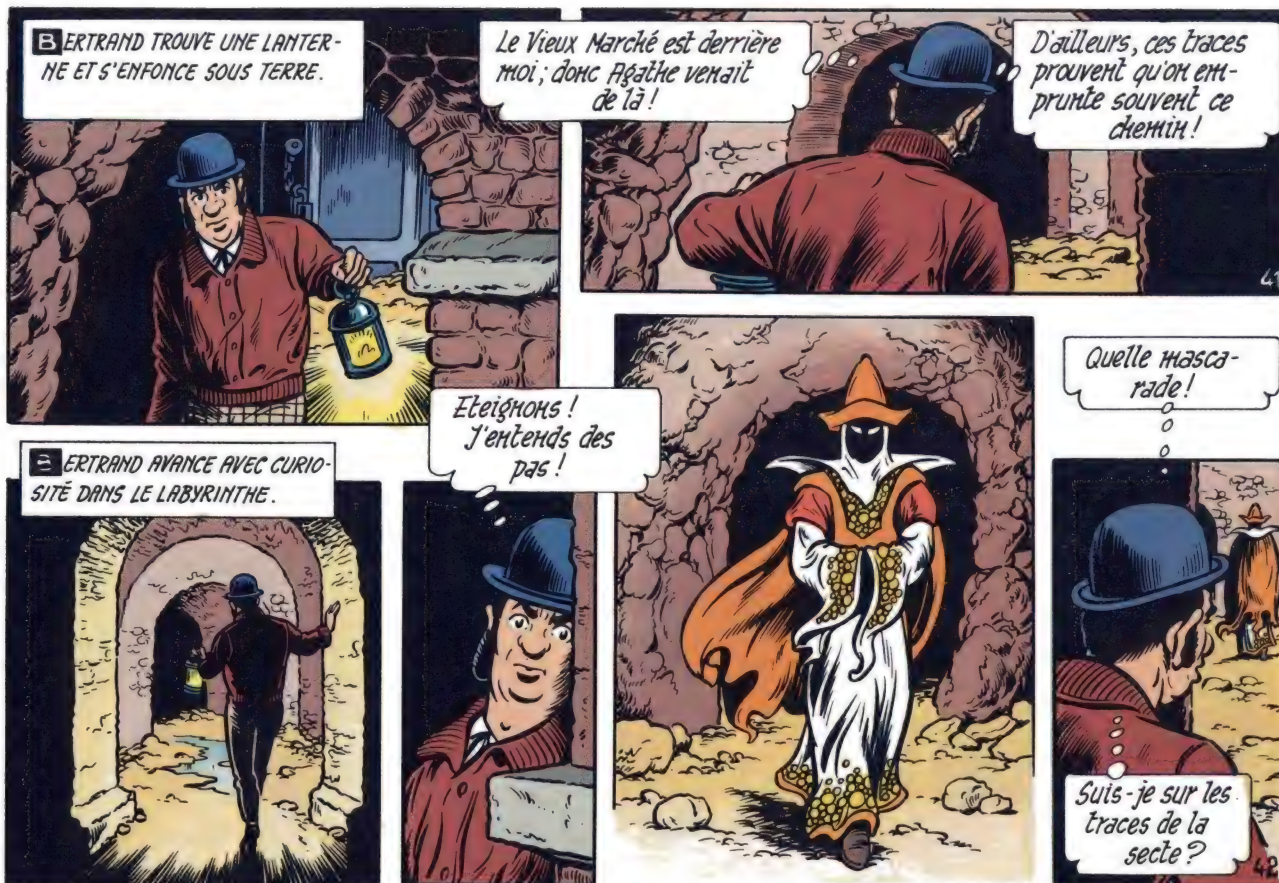
... assez cherché ? Tiens ? Un motif à 7 feuilles...



... 7 ? Chiffre mystérieux ! Et ce bouton brille comme si on l'employait souvent !



Ciel ! Un passage ! Quelle découverte !





45



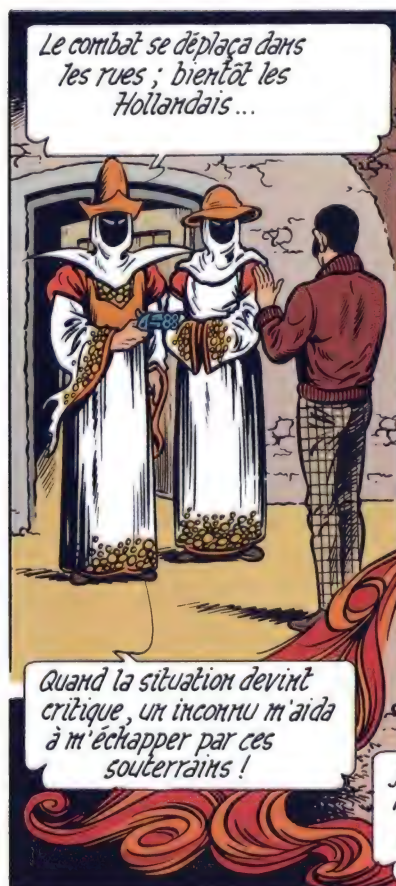
46

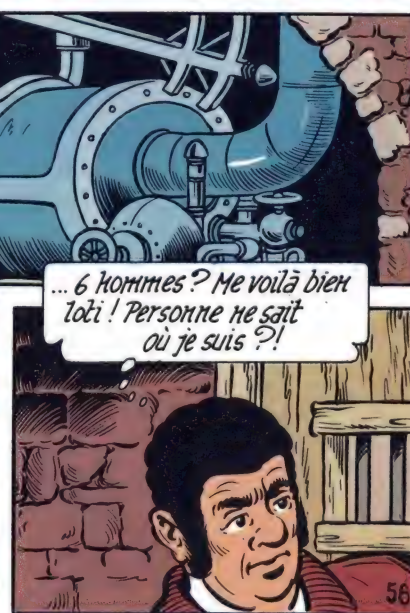
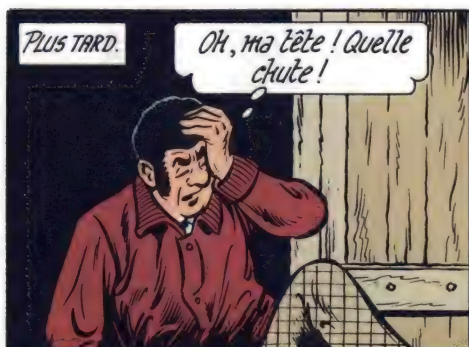


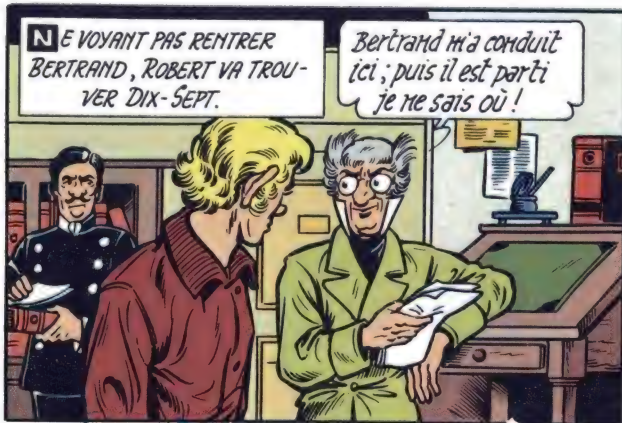
47

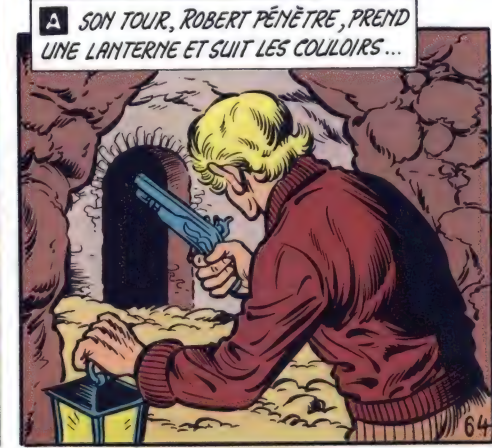
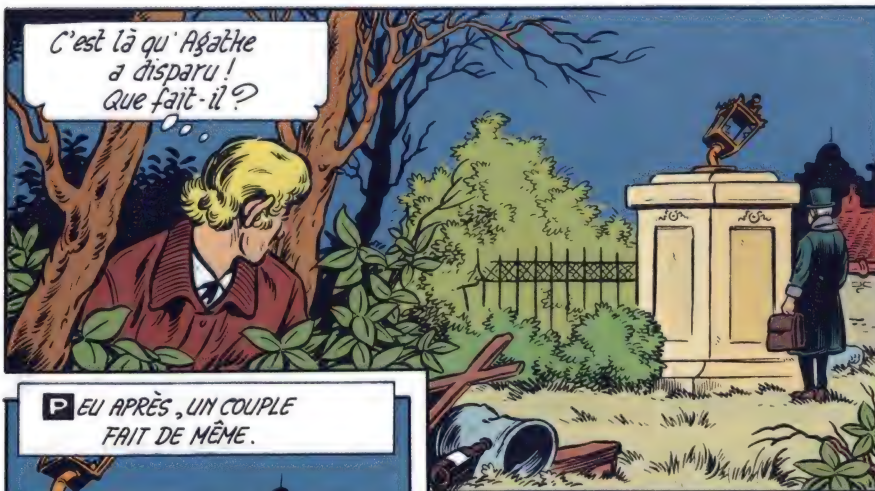


48









ETONNÉS MAIS HEUREUX, ROBERT ET BERTRAND SE RETROUVENT. ILS SE RA-CONTENT LEURS AVENTURES.



J'en déduis que le Grand-Maître se fait passer pour un alchimiste capable de fabriquer de l'or. Les initiés ne le connaissent pas et les membres se font rouler!



Leur antre de sorcières se trouve sous un pavillon du parc et n'est accessible que par le couloir que tu as trouvé aussi. Le Grand-Maître va faire une démonstration!



BERTRAND COURT AU DEHORS...



Ils sont pris au piège. Ecoute: dehors, j'ai par mégarde assommé Dix-Sept! Ramène-le et qu'il fasse une descente de police. Je reste ici pour surveiller!



Il est encore évanoui! Je m'en vais quérir la police moi-même!



Le Grand-Maître... une femme... trois initiés... ils sont sept!



Fais vite! La mort de Grosjean les rend méfiant!



Un traître a été éliminé, heureusement avant d'avoir pu divulguer nos secrets. Mes amis, l'heure H approche! Versez votre contribution et...



Nous sommes à bout de patience. Nous ne donnons plus rien avant d'avoir vu un résultat tangible!

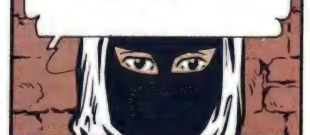


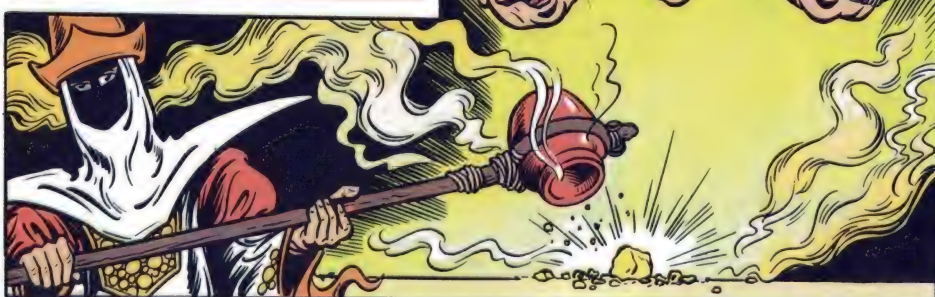
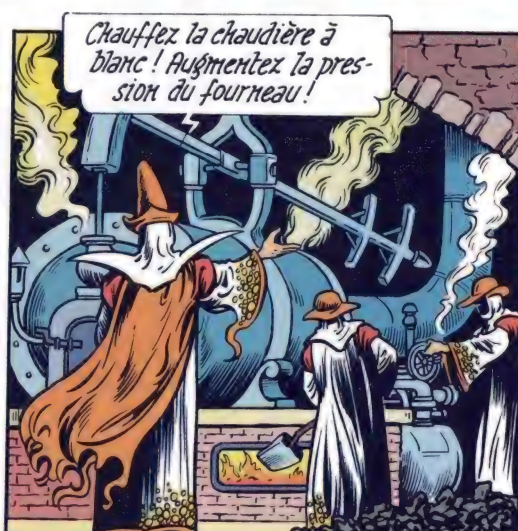
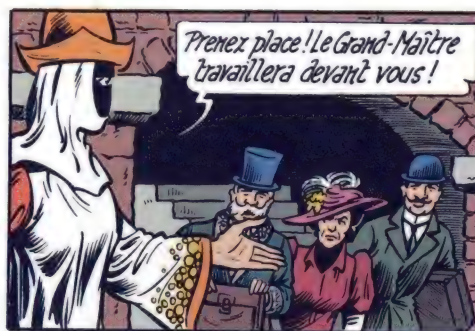
Rassurez-vous! Les recherches ont coûté cher. Mais j'ai enfin trouvé. Je possède la poudre de la pierre philosophale!

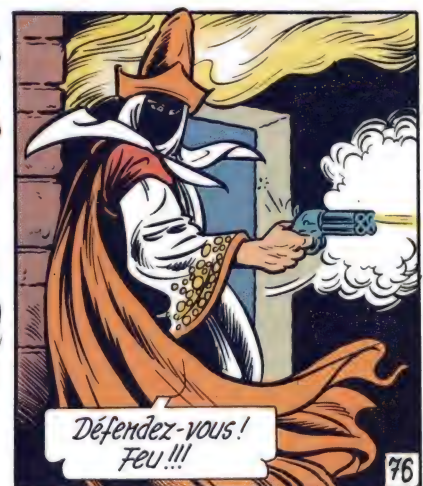


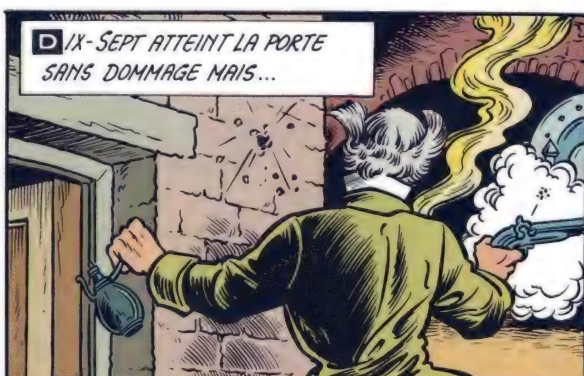
Jadis, il fallait longtemps pour fabriquer de l'or. Aujourd'hui, dans la chaudière à vapeur, la transmutation est instantanée!

Bientôt, vous vous partagerez des richesses illimitées: de l'or!













Nous l'avons trouvé sous la porte arrachée de ses gonds ; il vit...



Je le fais transporter à l'hôpital ainsi que votre ami !



Et les membres ? Les initiés ? Le Grand-Maître ?

85



Il y a des morts et des blessés ! Nous n'avons encore identifié personne ! Nous cherchons le Grand-Maître !



MAIS, PEU AVANT L'ARRIVÉE DE LA POLICE...

... Vaincu... blessé... Mais je suis seul à connaître l'issue dans le parc !

86



TOUT LE QUARTIER EST EN ÉMOI ET DES BADAUDS ASSISTENT À L'ÉVACUATION DES VICTIMES.

Vous nous accompagnez pour déposer, Bertrand ! Ensuite, je vous conduirai à l'hôpital !



AU BUREAU DE POLICE.

Signez ici, Bertrand ! C'est une escroquerie d'envergure. Reste à trouver le Grand-Maître !



Commissaire, nous avons ramassé cette défroque dans le parc !

Damnation ! Le Grand-Maître s'est enfui !

87

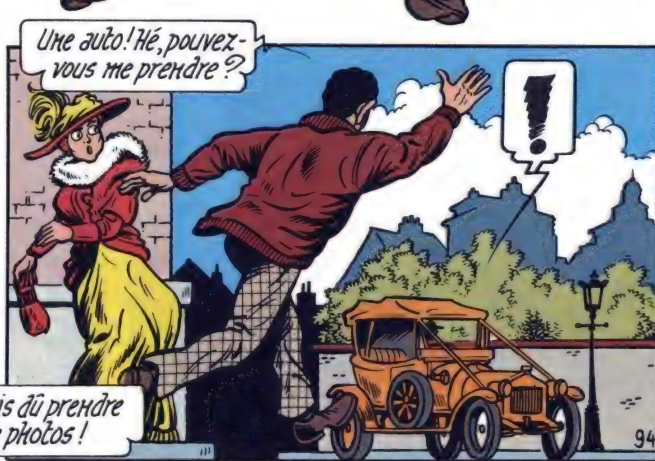




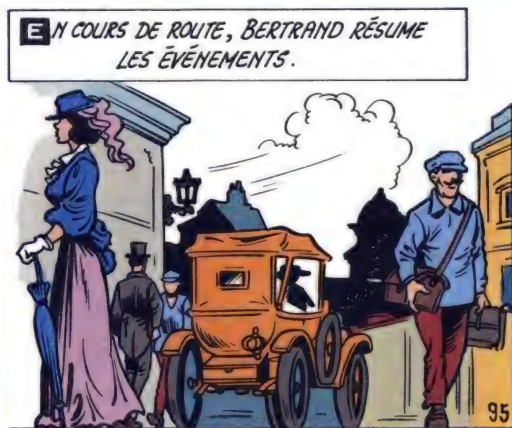
93



Merci, ma petite Valérie !



94



95



96



Il vide son coffre
pour s'enfuir !



Ce n'est plus la peine,
Grand-Maitre Malbin !



Morbleu ! Comment
savez-vous ?



Soit ! Baissez ce pistolet ! Je suis
blessé, incapable de me
défendre !



N'était-ce pas un truc génial
pour faire casquer ces gros
bourgeois !

Peut-être ; mais vos crimes,
vous les payerez !



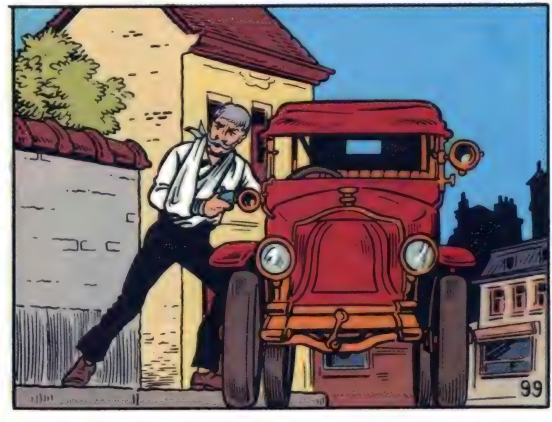
98



Aïe ! Mon bras !



Une détonation !
Qu'y a-t-il ?

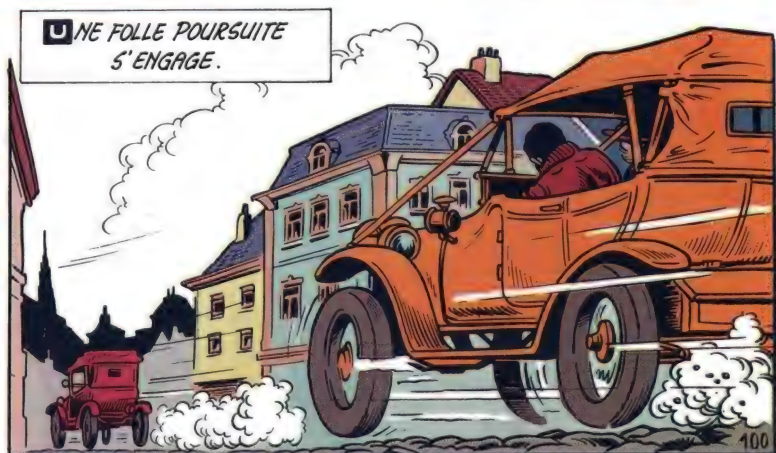


99



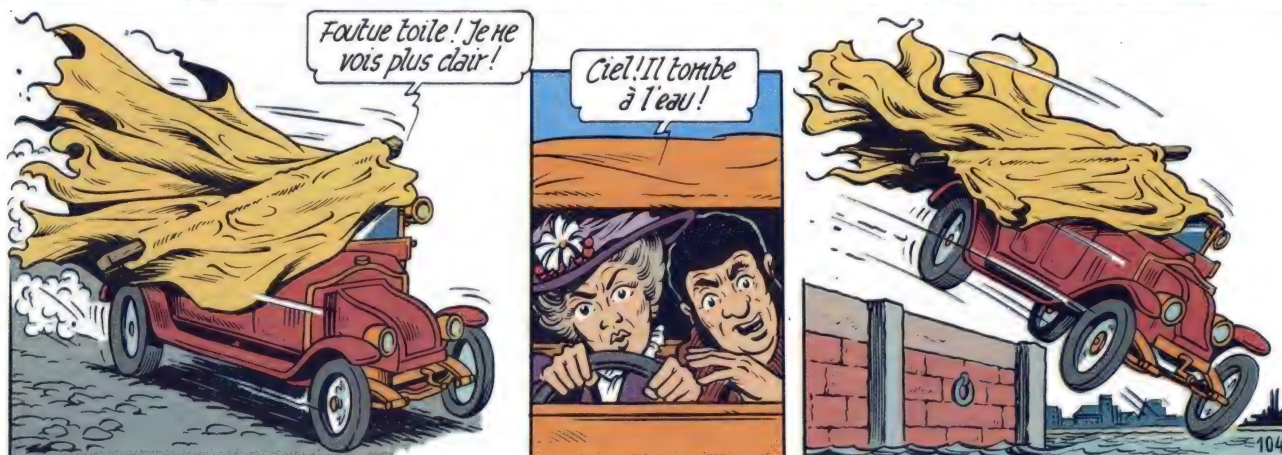
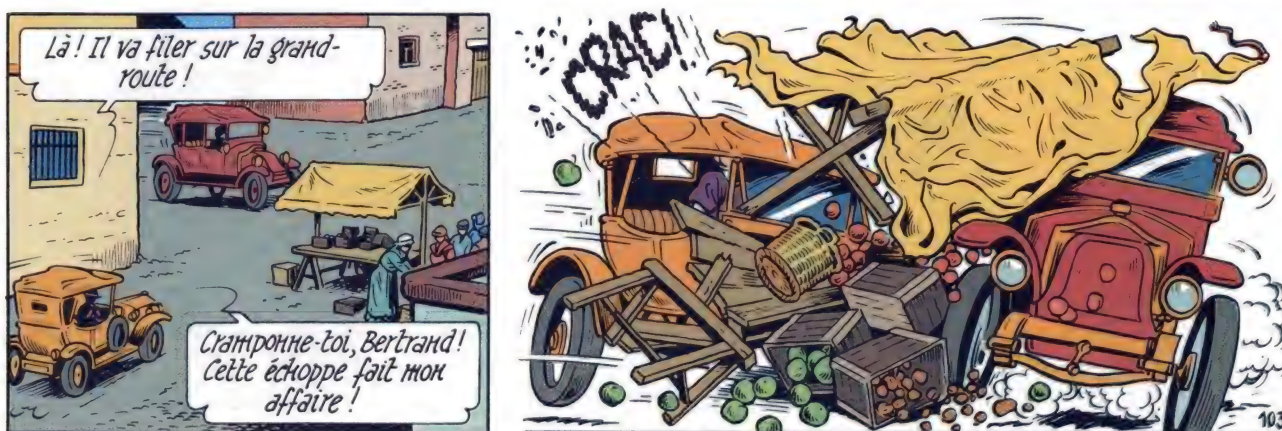
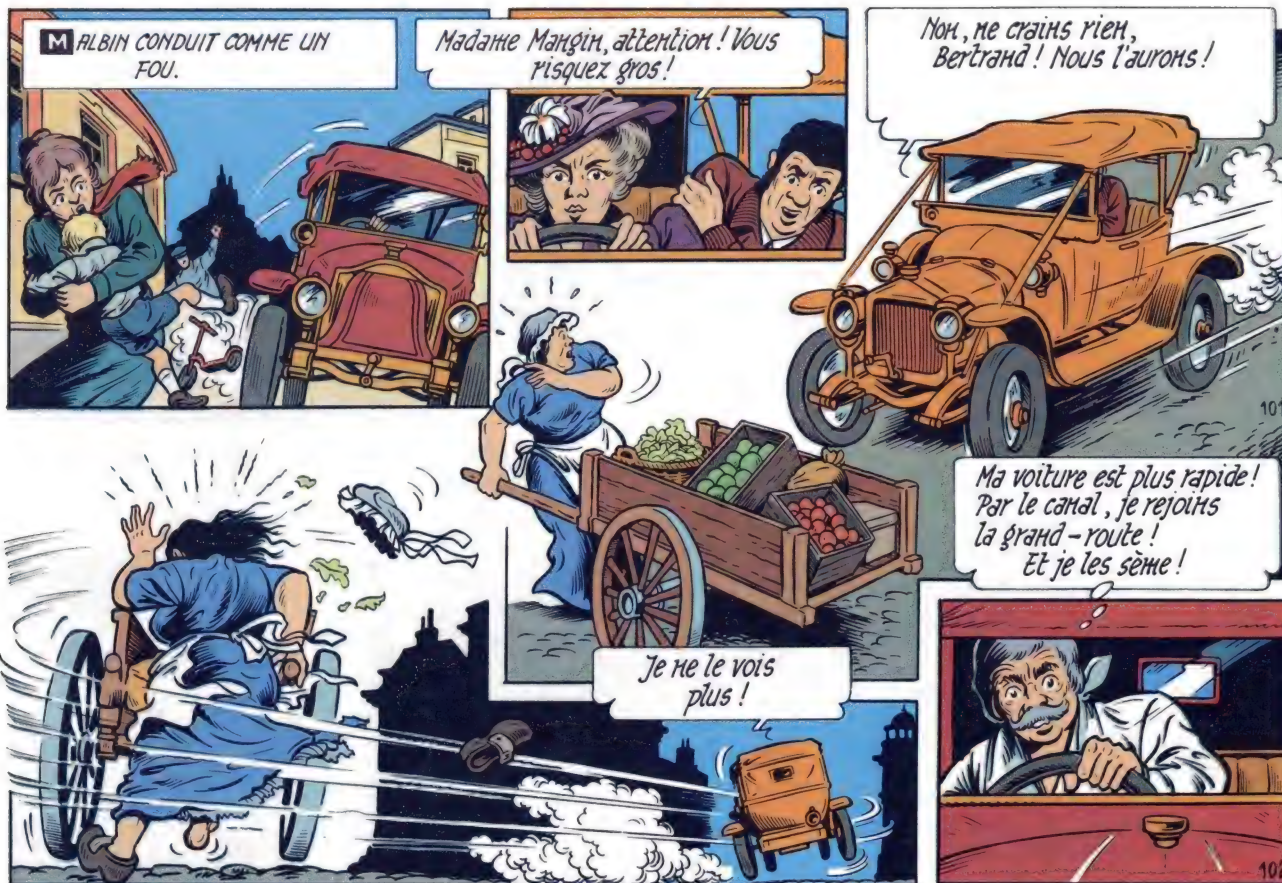
Tonnerre ! Le Grand-
Maitre ne peut
s'échapper !

Monte, Bertrand !
Je le poursuis !



UNE FOLLE POURSUITE
S'ENGAGE.

100





B ERTRAND NE PARVIENT PAS À
DÉGAGER MALBIN; ET LES POM-
PIERS ARRIVENT TROP TARD.



Vous avez fait votre possible;
le sort en a décidé autrement,
il est mort!

106



Le procès va s'ouvrir! Madame
Malbin a avoué! Grosjean racolait
des membres au restaurant; les
Malbin restaient hors du jeu!



107



...membres qui, se sentant lésés,
voulait se retirer!



Oh! Mais vous allez mieux!
Puis-je venir vous cher-
cher quand vous quitte-
rez l'hôpital?

108



QUELQUES JOURS APRÈS.

Ah ! Vous voilà ! Où puis-je vous conduire ?



Chez notre logeuse, Madame ! Nous nous reposons un peu avant d'aller voir Jacky !



N'oubliez pas : sans feu ni lieu, vagabondage interdit !



D'accord, chasseur au flair parfait ; le gibier évitera vos filets !



Et pas de blague d'adieu ; vous en serez tout heureux !



Veuillez me déposer au bureau, Madame ! Je dois encore remettre mon rapport !

Heu... puis-je vous parler seul, inspecteur ?



J'étais si inquiète que j'ai bravé mon mari en faisant intervenir Robert et Bertrand !



Mais s'il l'apprend ! Pouvez-vous me passer sous silence ?



Compris, Madame ! Je ne manque pas à mon devoir en négligeant ce détail !

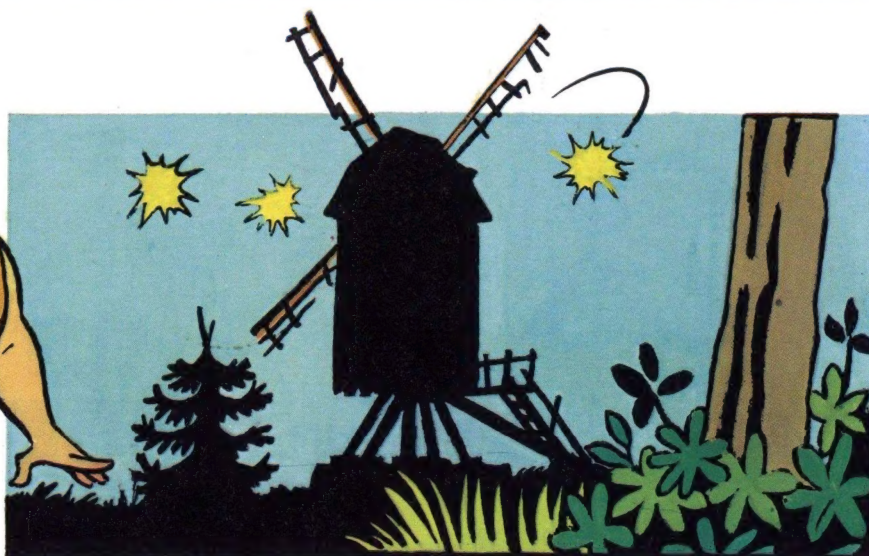


Inspecteur, vous êtes un trésor !



Pour l'inspecteur, c'est le coup de bambou ; pour une fois, il a eu le bon bout !

Mn.

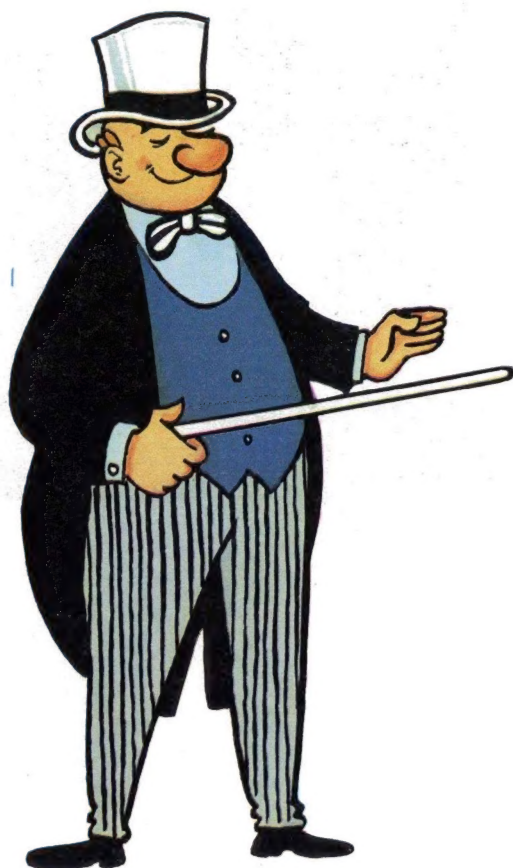


WILLY VANDERSTEEN

JÉRÔME

Redresseur de torts, jamais perdant, toujours gagnant, Jérôme le surhomme au cœur sensible. Dans l'accomplissement de ses missions de cascadeur d'or, il vous entraîne sans cesse dans de nouvelles aventures pleines d'imprévu et de fantaisie.

- | | | |
|--|--------------------------------------|---------------------------------|
| 1. Le mystère de Brispière | 32. L'arc-en-ciel bagarreur | 64. Les voleurs de ferraille |
| 2. La couronne mystérieuse | 33. La chenille de l'espace | 65. Le dragon à deux cornes |
| 3. Roi de la jungle | 34. Le temple du silence | 66. Les pilleurs de banques |
| 4. Le tomahawk d'or | 35. Le biplan fantôme | 67. L'énigme de la mine |
| 5. Le gnome de bronze | 36. Jérôme contre Jérôme | 68. Une île au soleil |
| 6. L'île verte | 37. Le mystère de la route nationale | 69. Le strato klepto cumulus |
| 7. Le collectionneur original | 38. La bouée rouge | 70. La légende |
| 8. La ville sous-marine | 39. Les pirates de l'air | 71. Les voleurs de fruits |
| 9. Les anneaux de Jupiter | 40. La clavicule du dinosaure | 72. Aventure au Far West |
| 10. Compo, le géant | 41. Quand les cigares explosent | 73. Le gazo jaune |
| 11. La chasse dangereuse | 42. Les joujoux dangereux | 74. Le géant de la forêt |
| 12. Le cascadeur d'or | 43. La chauve-souris | 75. Le petit bois ensorcelé |
| 13. Le roi de la tomate | 44. Razzia à Djerba | 76. Les escargots de Fukuzawa |
| 14. Les mouches de Masakin | 45. La grande-crevette | 77. Des momies à Morotari |
| 15. Le gardien masqué | 46. Le phare de Dragonera | 78. Les chaudrons de Cocolo |
| 16. Le chasseur de chaussures | 47. Les Morrigans | 79. Le maniaque de la mécanique |
| 17. Le rat d'acier | 48. La main noire | 80. Le tournoi |
| 18. Le volcan d'Ithiat | 49. La piscine dangereuse | 81. Au pays des dragons |
| 19. Les glaçons de Loch Latham | 50. Les menhirs dansants | 82. Les chevaliers-brigands |
| 20. Le chasseur de trésors | 51. La couronne enchantée | 83. Sous-marin en folie |
| 21. Les alchimistes | 52. Les statues ardentes | |
| 22. La tête d'or | 53. Les autophages | |
| 23. Le breuvage magique | 54. Le chien noir et la sorcière | |
| 24. Aventure en Berunka | 55. Les flammes gelées | |
| 25. Les corbeaux de la Tour de Londres | 56. Le syndicat des cascadeurs | |
| 26. Les perles de Majorque | 57. La ruche | |
| 27. Le vaisseau fantôme | 58. L'enlèvement | |
| 28. Le canon turc | 59. Le pied du druide | |
| 29. Les licornes vertes | 60. Le carreau rouillé | |
| 30. La bombarde | 61. Le faiseur de vent | |
| 31. Des roses pour la Berunka | 62. La gondole noire | |
| | 63. Le chevalier fantôme | |



MARC SLEEN

Les aventures de

NÉRON

Le truculent Néron, son fils l'enfant prodige Adhémar, ses dévoués copains Bambou et Boulette, monsieur Claude et madame Bébelle, le fantastique Millesabords... il leur arrive, partout et toujours, quelque aventure singulière. Dans chaque album ils vous entraînent dans leurs histoires pleines d'imprévu et de fantaisie. Mais malgré les dangers et les menaces qui pèsent constamment sur eux, nos héros s'en tireront. Des albums du tonnerre!

Complètement en couleurs

- | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------|
| 10. Arthur Grosbedon | 32. Novembre Noir | 53. Le Clo Clo clan |
| 11. Les Wallabites | 33. Le virus du rire | 54. La vengeance du grand Clo |
| 12. Le lutin doré | 34. La princesse Lovely | 55. Le sixième lutin |
| 13. Baringo | 35. La moutarde d'Abraham | 56. Le secret de Jean Muscle |
| 14. Néron contre la F.F.F. | 36. La fleur qui parle | 57. Hannibal |
| 15. Sacré Théophile | 37. Enivrante Charlotte | 58. Mister Nobody |
| 16. Mama Kali | 38. L'homme sans visage | 59. Le chat de Chatmandou |
| 17. Les hommes bleus | 39. La pantoufle volante | 60. La théière du roi |
| 18. Le lavoir des chiens | 40. Brigandage en folie | 61. Les Néroses |
| 19. Les Nérontiques | 41. Ottoman XIV | 62. La planète Egmont |
| 20. Les Dinas déchaînées | 42. Le mauvais œil | 63. Les bonbons-ballons |
| 21. Le cacatoès qui caquette | 43. L'arme redoutable d'Oumtata | 64. Le plou vert émeraude |
| 22. Gare à Castar | 44. La disparition du vase de Chine | 65. Vas-y Daris |
| 23. Les Papricains | 45. La couronne de Neptune | |
| 24. Le mystère de l'île de Pâques | 46. La bague enchantée | |
| 25. Zongo au Congo | 47. La comtesse verte | |
| 26. Le gorille jaune | 48. Néron et la tête de cheval | |
| 27. Le jardin des malices | 49. Les ailes de Xopotl | |
| 28. Ivan le terrible | 50. Les Jinkaboums | |
| 29. La bague du Muphti | 51. La baleine bleue | |
| 30. Les chenilles rousses | 52. La flotte en folie | |
| 31. Patati patata | | |



WILLY VANDERSTEEN

robert et bertrand

Les aventures de Robert et Bertrand se déroulent au XIXe siècle. Ces deux joyeux lurons sont de sympathiques vagabonds, ennemis déclarés de l'injustice, et qui aiment la liberté par-dessus tout.

déjà parus:

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. L'ermite de Beaucroy | 14. La catastrophe de Corvilain |
| 2. La main noire | 15. Le fantôme du Zwin |
| 3. Le dragon vert | 16. La maison hantée |
| 4. Le diable du Val aux roses | 17. Le joyau englouti |
| 5. Le drame de Marie-Souillon | 18. Visiteurs insolites |
| 6. Documents secrets | 19. Le chat noir |
| 7. Le diable noir | 20. Le dernier chevalier |
| 8. Le briseur de grève | 21. Le duel |
| 9. Les étangs de Miremort | 22. La ferme aux loups |
| 10. Aventure en Moldavie | 23. Valériane a disparu |
| 11. La capuche écarlate | 24. Le trésor des Templiers |
| 12. Les puissances occultes | 25. L'ennemi des elfes |
| 13. Le dernier vol de l'épervier | 26. La secte secrète |

